

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-157780

(P2001-157780A)

(43)公開日 平成13年6月12日 (2001.6.12)

(51)Int.Cl.⁷

識別記号

F I

マーコト^{*}(参考)

A 6 3 F 13/10

A 6 3 F 13/10

2 C 0 0 1

13/00

13/00

A

C

審査請求 未請求 請求項の数14 O L (全 12 頁)

(21)出願番号

特願平11-343969

(71)出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(22)出願日

平成11年12月2日 (1999.12.2)

(72)発明者 島本 昌弘

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(74)代理人 100108372

弁理士 谷田 拓男 (外2名)

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BA00 BA02 BA05

BA06 BB04 BB06 BC00 BC01

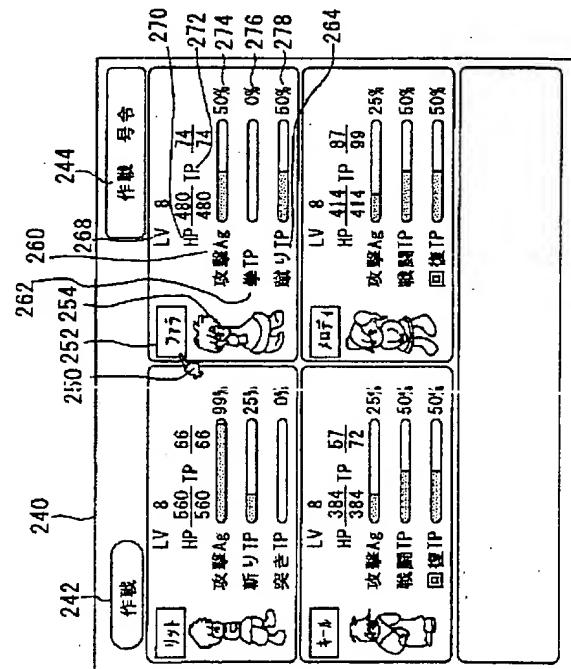
BC10 CB01 CB06 CC02 CC08

(54)【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体

(57)【要約】

【課題】 自動的に仲間キャラクターを動かして戦闘を行なわせるロール・プレイング・ゲームにおいて、プレイヤーの意図する通りに仲間キャラクターを動作させ、仲間キャラクターの動作の特性をより詳細で簡易かつ容易に設定することができるゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体を提供する。

【解決手段】 プレイヤは、仲間キャラクタ92等について、各仲間キャラクタ92等毎に決まる所定の項目から作戦項目を設定し、設定した作戦項目について、どの程度の強さで実施されるかを示す度合いを設定することができる。この結果、仲間キャラクタを間接的に操作することができる。度合いを設定することにより、詳細に仲間キャラクタの動作を設定することができるため、よりプレイヤの意図する通りに仲間キャラクタを操作することができる。以上より、プレイヤに対して仲間キャラクタを直接操作しているのと同じような印象を与えることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 特定の動作アルゴリズムにより動作の制御を行なう、少なくとも一つのキャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置であって、前記キャラクタ毎にとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる行動項目設定手段と、前記行動項目設定手段により設定された行動の項目について、該項目を実行する度合いをプレイヤに設定させる項目度合い設定手段と、前記行動項目設定手段と前記項目度合い設定手段とにより導き出された値に基づいて、前記動作アルゴリズムに変化を与えるアルゴリズム変更手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記行動項目設定手段により設定された行動の項目は、該キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で生じた事象により、該行動の項目の種類または項目の数が変化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記項目度合い設定手段により設定される項目の度合いは、該キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で生じた事象により、該項目の度合いが変化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 1ないし 3 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記行動項目設定手段により設定される項目は、該キャラクタに攻撃型のアルゴリズムを実行させるものであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1ないし 3 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記行動項目設定手段により設定される項目は、該キャラクタに守備型のアルゴリズムを実行させるものであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 1ないし 3 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記行動項目設定手段により設定される項目は、該キャラクタにキャラクタに設定されたパラメータに変化を与えるアルゴリズムを実行させるものであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 1ないし 6 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記項目度合い設定手段によりプレイヤに設定させる項目の度合いは、前記キャラクタの行動特性であり、該行動特性が消極的な度合いから積極的な度合いにわたる範囲を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 1ないし 7 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記コンピュータ・ゲームはロール・ブレイング・ゲームであり、前記キャラクタは該ロール・ブレイング・ゲーム中の主人公となるキャラクタの仲間として動作する仲間キャラクタであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 特定の動作アルゴリズムにより動作の制御を行なう、少なくとも一つのキャラクタを有するコン

10

20

30

40

50

ピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させるゲーム処理方法であって、前記キャラクタ毎にとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる行動項目設定ステップと、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目について、該項目を実行する度合いをプレイヤに設定させる項目度合い設定ステップと、前記行動項目設定ステップと前記項目度合い設定ステップとにより導き出された値に基づいて、前記動作アルゴリズムに変化を与えるアルゴリズム変更ステップとを備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項 10】 請求項 9 記載のゲーム処理方法において、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目の種類または項目の数を変化させるステップをさらに備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項 11】 請求項 9 記載のゲーム処理方法において、前記項目度合い設定ステップにより設定される行動の項目の度合いは所定の範囲を有するものであり、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、該所定の範囲を変化させるステップをさらに備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項 12】 特定の動作アルゴリズムにより動作の制御を行なう、少なくとも一つのキャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行するコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体であって、前記キャラクタ毎にとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる行動項目設定ステップと、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目について、該項目を実行する度合いをプレイヤに設定させる項目度合い設定ステップと、前記行動項目設定ステップと前記項目度合い設定ステップとにより導き出された値に基づいて、前記動作アルゴリズムに変化を与えるアルゴリズム変更ステップとを備えたことを特徴とするコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体。

【請求項 13】 請求項 12 記載の記録媒体において、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目の種類または項目の数を変化させるステップをさらに備えたことを特徴とするコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体。

【請求項 14】 請求項 12 記載の記録媒体において、前記項目度合い設定ステップにより設定される行動の項目の度合いは所定の範囲を有するものであり、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、該所定の範囲を変化させるステップをさらに備えたことを特徴とするコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体に関し、特に、キャラクタと該キャラクタに対する敵側キャラクタとを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】一般にコンピュータ・ゲーム、例えば味方側キャラクタと敵側キャラクタとの間の戦闘モードを有するロール・ブレイング・ゲーム(Role-Playing Game)では、味方側キャラクタの中心となる主人公キャラクタとその仲間となる一人以上の仲間キャラクタとが1つのパーティを構成している。ロール・ブレイング・ゲーム中ではパーティの移動場面、戦闘場面等があるが、従来の移動場面では仲間キャラクタはプレイヤの操作する主人公キャラクタにそのまま付いて行くだけであり、仲間キャラクタはアイテム的な存在にすぎなかった。さらに、従来の戦闘場面ではプレイヤは主人公キャラクタと仲間キャラクタとを操作して戦闘を行なわせることができると、主人公キャラクタおよび仲間キャラクタの戦闘は順番が予め決められており、この順番にしたがってプレイヤは交互に主人公キャラクタおよび仲間キャラクタから敵側キャラクタに対して攻撃を行なわせていた。このため、従来のロール・ブレイング・ゲームでは、特に戦闘場面においてパーティ中の各キャラクタの操作が極めて煩雑になり、他の格闘ゲームが有するような緊張感やリアルタイム性に欠けるという問題があった。

【0003】上述の問題を解決する1つの方法として、プレイヤに主人公キャラクタのみ操作させ、各仲間キャラクタはゲーム装置側により自動的に動作させるという方法がある。この方法では、予め設定された各仲間キャラクタ毎の動作の特性に基づいて、ゲーム装置側が自動的に攻撃または守備を行なう仲間キャラクタを選択したり、ある仲間キャラクタにどのような戦闘等を行なわせるかを決めていた。各仲間キャラクタ毎の動作の特性はプレイヤが予め設定することもでき、ゲーム装置側はこの設定されたパラメータをプレイヤの操作する主人公キャラクタの動作または敵側キャラクタの動作に応じて用いることにより、自動的に各仲間キャラクタを動作させていた。この結果、プレイヤは予め決められた攻撃の順番によらないで自由に主人公キャラクタを操作することができるようになったため、上述の各キャラクタを操作する煩雑さは減り、他の格闘ゲームのような緊張感やリアルタイム性をプレイヤに感じさせることができるようになった。

【0004】図9は、従来のロール・ブレイング・ゲームにおいて、プレイヤが設定可能な各仲間キャラクタ毎の動作の特性を示す。図9において、符号52は各仲間キャラクタ毎に動作の特性を設定するコマンド・モード

10

20

30

40

50

50

「作戦」を示す表示、50は「作戦」表示の画面、54は各仲間キャラクタがロール・ブレイング・ゲーム中で有する現在のレベルLV、56は各キャラクタがロール・ブレイング・ゲーム中で有する体力を示すヒット・ポイントHP、58はロール・ブレイング・ゲーム中でキャラクタが特技を使用する際に必要となるテクニカル・ポイントTP、60はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタに設定可能な作戦項目「わざを使いまくれ」、62はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタに設定可能な作戦項目「わざをときどに使え」、64はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタに設定可能な作戦項目「ときをむかえうて」、66はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタに設定可能な作戦項目「わざを使うな」、68はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタに設定可能な作戦項目「自分を守れ」、61は作戦項目60ないし68から1つの作戦項目を選択するためのカーソル、70はカーソル61により選択中の作戦項目60の詳細な説明「わざを使いまくれ」TPを気にせずに習得している強力な特技を繰り出すの表示、72は仲間キャラクタ「クレス」の絵による表示、74は仲間キャラクタ「クレス」の名前の表示、76は仲間キャラクタ「クレス」に設定されている作戦項目「わざを使いまくれ」60の表示、78は仲間キャラクタ「チェスター」の絵による表示、80は仲間キャラクタ「チェスター」の名前の表示、82は仲間キャラクタ「チェスター」に設定されている作戦項目「わざを使いまくれ」60の表示である。図9に例示されているように、レベルLVは現在の値が「4」であり、経験値が所定の値になるとレベルLVの値は増加する。HP56の左側の値「186」は現在のヒット・ポイントであり右側の値「310」はヒット・ポイントの最大値を示す。TP58の左側の値「7」は現在のテクニカル・ポイントであり右側の値「33」はテクニカル・ポイントの最大値を示す。

【0005】上述のように、各仲間キャラクタの動作の特性は作戦項目「わざを使いまくれ」60等のように、きわめて曖昧かつ単純な形式で設定されていたため、プレイヤの意図と違いが生じやすいものであった。このような曖昧な設定に基づき仲間キャラクタはゲーム装置側により自動的に動かされていたため、戦闘場面によってはプレイヤの意図するように各仲間キャラクタが動作しない場面が生じるという問題があった。例えば、ある戦闘場面でどの仲間キャラクタを攻撃に用いるかという選択も自動的に行なわれていたため、プレイヤがすべてのキャラクタに共同して攻撃させるような戦闘隊形をとらせて効率的に敵側キャラクタを討ち取りたい場合に、作戦項目「ときをむかえうて」64を設定された仲間キャラクタはプレイヤの意図するように動作するが、作戦項目「じぶんを守れ」68を設定された仲間キャラクタはプレイヤの意図する通りには動作しないという場面が

生じてしまっていた。この結果、効率的に敵側キャラクタを討ち取ることができず、プレイヤの操作する主人公キャラクタが不利な状態におかれてしまうため、プレイヤの不満が高まるという問題があった。さらに、プレイヤが特定の仲間キャラクタに対して後衛に回って欲しいと意図する場面であっても、作戦項目「てきをむかえうて」64を設定された仲間キャラクタは自動的に前衛に回って戦ってしまい、プレイヤの意図する通りには動作しないという場面が生じてしまっていた。例えば、必要以上に魔法を使ってしまった場合には、その仲間キャラクタのテクニカル・ポイントTP58がロール・ブレイング・ゲーム中の早い段階で減少してしまうことになり、プレイヤの操作する主人公キャラクタが不利な状態におかれてしまうため、プレイヤの不満が高まるという問題があった。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】上述のように自動的に仲間キャラクタを動かして戦闘を行なわせる従来のロール・ブレイング・ゲームにおいては、プレイヤにより設定された曖昧かつ単純な形式の仲間キャラクタの動作の特性に基づいて、ゲーム装置側により自動的に仲間キャラクタが動かされていた。この結果、プレイヤが意図するように仲間キャラクタが動作しない場面が生じていたため、プレイヤの不満が高まりゲームに対する興味が減退するという問題があった。そこで、本発明の目的は、上記問題を解決するためになされたものであり、自動的に仲間キャラクタを動かして戦闘を行なわせるロール・ブレイング・ゲームにおいて、プレイヤの意図する通りに仲間キャラクタを動作させるように、仲間キャラクタの動作の特性をより詳細で簡易かつ容易に設定することができるゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明のゲーム装置は、特定の動作アルゴリズムにより動作の制御を行なう、少なくとも一つのキャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置であって、前記キャラクタ毎にとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる行動項目設定手段と、前記行動項目設定手段により設定された行動の項目について、該項目を実行する度合いをプレイヤに設定させる項目度合い設定手段と、前記行動項目設定手段と前記項目度合い設定手段とにより導き出された値に基づいて、前記動作アルゴリズムに変化を与えるアルゴリズム変更手段とを備えたものである。

【0008】請求項2記載の発明のゲーム装置は、請求項1において、前記行動項目設定手段により設定された行動の項目は、該キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で生じた事象により、該行動の項目の種類または項目の数が変化することができる。

【0009】請求項3記載の発明のゲーム装置は、請求

項1において、前記項目度合い設定手段により設定される項目の度合いは、該キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で生じた事象により、該項目の度合いが変化することができる。

【0010】請求項4記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし3のいずれかにおいて、前記行動項目設定手段により設定される項目は、該キャラクタに攻撃型のアルゴリズムを実行させることができる。

【0011】請求項5記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし3のいずれかにおいて、前記行動項目設定手段により設定される項目は、該キャラクタに守備型のアルゴリズムを実行させることができる。

【0012】請求項6記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし3のいずれかにおいて、前記行動項目設定手段により設定される項目は、該キャラクタにキャラクタに設定されたパラメータに変化を与えるアルゴリズムを実行させることができる。

【0013】請求項7記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし6のいずれかにおいて、前記項目度合い設定手段によりプレイヤに設定させる項目の度合は、前記キャラクタの行動特性であり、該行動特性が消極的な度合いから積極的な度合いにわたる範囲を有することができる。

【0014】請求項8記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし7のいずれかにおいて、前記コンピュータ・ゲームはロール・ブレイング・ゲームであり、前記キャラクタは該ロール・ブレイング・ゲーム中の主人公となるキャラクタの仲間として動作する仲間キャラクタであることができる。

【0015】請求項9記載の発明のゲーム処理方法は、特定の動作アルゴリズムにより動作の制御を行なう、少なくとも一つのキャラクタを有するコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させるゲーム処理方法であって、前記キャラクタ毎にとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる行動項目設定ステップと、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目について、該項目を実行する度合いをプレイヤに設定させる項目度合い設定ステップと、前記行動項目設定ステップと前記項目度合い設定ステップとにより導き出された値に基づいて、前記動作アルゴリズムに変化を与えるアルゴリズム変更ステップとを備えたものである。

【0016】請求項10記載の発明のゲーム処理方法は、請求項9において、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目の種類または項目の数を変化させるステップをさらに備えることができる。

【0017】請求項11記載の発明のゲーム処理方法は、請求項9において、前記項目度合い設定ステップにより設定される行動の項目の度合は所定の範囲を有す

るものであり、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、該所定の範囲を変化させるステップをさらに備えることができる。

【0018】請求項12記載の発明の記録媒体は、特定の動作アルゴリズムにより動作の制御を行なう、少なくとも一つのキャラクタを有するコンピュータ・ゲームを実行するコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体であって、前記キャラクタ毎にとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる行動項目設定ステップと、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目について、該項目を実行する度合いをプレイヤに設定させる項目度合い設定ステップと、前記行動項目設定ステップと前記項目度合い設定ステップとにより導き出された値に基づいて、前記動作アルゴリズムに変化を与えるアルゴリズム変更ステップとを備えたコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体である。

【0019】請求項13記載の発明の記録媒体は、請求項12において、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、前記行動項目設定ステップにより設定された行動の項目の種類または項目の数を変化させるステップをさらに備えることができる。請求項15記載の発明の記録媒体は、請求項13において、前記項目度合い設定ステップにより設定される行動の項目の度合いは所定の範囲を有するものであり、前記キャラクタについてコンピュータ・ゲーム中で所定の事象が生じた場合、該所定の範囲を変化させるステップをさらに備えることができる。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して、まず本発明のゲーム装置について各実施の形態に共通する機能の概要を説明し、次に本発明の各実施の形態を詳細に説明する。

【0021】図1は、本発明のゲーム装置の内部回路ブロックを示す。図1において、符号10は本発明のゲーム装置の内部回路ブロック、11は本発明の処理方法を実行する処理装置CPU(Central Processing Unit)、12はゲーム装置の内部回路ブロック10の初期化等その他の処理に必要なデータが格納された読み出し専用記憶装置ROM(Read Only Memory)、13はCPU11が実行するコンピュータ・プログラムまたはデータが格納された読み書き可能な記憶装置RAM(Random Access Memory)、14は画像メモリとして用いられ後述の画像表示部16の一画面分のデータ容量に相当する容量を有する記憶装置VRAM(Video RAM)、15はVRAM14のデータを画像データへ変換して画像表示部16へ送出する画像制御部、16はVRAM14から変換されて送出された画像データに基づいて画像を表示するディスプレイ等の画像表示部、17は本発明のゲーム処理方法の実行により発生される音声を合成する音

10

20

30

40

50

声合成部、18は音声合成部17に接続され音声を出力する音声出力部、20は本発明のゲーム処理方法を実行するためのコンピュータ・プログラム(ゲーム・プログラム中に埋め込まれた形態であってもよく、またはゲーム・プログラムとは別に存在する形態であってもよい。以下、「ゲーム処理プログラム」という)等を記録したコンピュータ読み取り可能なCD-ROM(Compact Disc - Read Only memory)等の脱着可能な記録媒体をセットする記録媒体部、21はフロッピーディスクFD等の脱着可能な記録媒体をセットする記録媒体部、19は記録媒体部20または21等と接続され入出力の制御を行う入出力制御部、23は本発明のゲーム装置のユーザ(プレイヤ)が操作を行うマウス、キーボード等の入力操作部、22は入力操作部23と接続され入力制御等を行う入力制御部、24は上述のCPU11、ROM11、RAM13、VRAM14、音声合成部17および入出力制御部19および22等を接続するバスである。

【0022】本発明のゲーム処理プログラムは記録媒体部20または21にセットされるCD-ROMまたはFD等の記録媒体に記録させておくことができる。CD-ROMまたはFD等の記録媒体に記録されたゲーム処理プログラムは、入出力制御部19を介してバス24を通りRAM13へロードされる。CPU11はRAM13内にロードされたゲーム処理プログラムを実行することにより、入力操作部23から入力制御部22を介して各種の入力を行なう。例えばプレイヤがキャラクタを操作する場合は入力操作部23から操作を入力する。画像表示部16に実行中の画像が表示され、音声出力部18に実行中の音声を出力させることができる。

【0023】図2は、本発明のゲーム装置の一実施の形態を示す。図2において、符号25は画像表示部16の一実施の形態であるディスプレイ、26はディスプレイ25に表示された本発明のゲーム処理方法実行中の画像、28は音声出力部18の一実施の形態であるスピーカ、30は本発明のゲーム装置の内部回路ブロック10を内蔵するゲーム装置、27はゲーム装置30とディスプレイ25との間を接続するケーブル、31はCD-ROM等の記録媒体をセットする記録媒体部20または21を覆う蓋、32は蓋31を開けるためのボタンであつて、このボタン32を押下して蓋31を開けてCD-ROM等の記録媒体をセットし、蓋31を押下して閉じることができる。続けて、符号33はゲーム装置30の電源ボタン、40はユーザが操作する入力操作部23の一実施の形態であるコントローラ、38はゲーム装置30とコントローラ40との間を接続するケーブル、34、35、36および37等はコントローラ40をゲーム装置30に接続する接続端子である。図2では接続端子34等は4個示されており、ケーブル38はその内で接続端子34に接続されている。しかし、接続端子34等の数は4個に限定されるものではない。続けて、符号41

は画像26中において、プレイヤがキャラクタを移動させる操作を行なう場合はキャラクタを移動させる方向の調節を行なう方向キーであり、この場合42は上方向へ移動させる上キー、43は右方向へ移動させる右キー、44は下方向へ移動させる下キー、45は左方向へ移動させる左キーである。39は本発明のゲーム処理方法を開始または一時停止させるスタート・ボタン、46、47、48および49は項目の決定等のゲームの進行を操作する機能を有する機能ボタンである。

【0024】実施の形態1. 以下、本発明のゲーム処理方法等の例としてロール・ブレイング・ゲームをとりあげて説明する。図3は、本発明の実施の形態1におけるロール・ブレイング・ゲーム中の戦闘場面の画面を示す。図3において、符号90は戦闘場面の画面、94はロール・ブレイング・ゲームにおける主人公キャラクタ表示、92、96および98は主人公キャラクタ94の仲間キャラクタ、104は主人公キャラクタ94がロール・ブレイング・ゲーム上で有する体力を示すヒット・ポイントHPの現在値「560」、106は主人公キャラクタ94がロール・ブレイング・ゲーム上で特技を使用する際に必要となるテクニカル・ポイントTPの現在値「66」、114は仲間キャラクタ92のヒット・ポイントHPの現在値「480」、116は仲間キャラクタ93のテクニカル・ポイントTPの現在値「74」、124は仲間キャラクタ96のヒット・ポイントHPの現在値「384」、126は仲間キャラクタ96のテクニカル・ポイントTPの現在値「57」、134は仲間キャラクタ98のヒット・ポイントHPの現在値「414」、136は仲間キャラクタ98のテクニカル・ポイントTPの現在値「87」、100は敵側キャラクタである。

【0025】図3において、プレイヤは主人公キャラクタ94をコントローラ40を用いて直接操作することができる。一方、仲間キャラクタ92、96および98は直接操作することはできない。仲間キャラクタ92等については、後述するように、各仲間キャラクタ92等毎の所定の項目から作戦項目(行動の項目)を設定し、設定した作戦項目について、どの程度の強さで実施されるかを示す度合いを設定することにより、間接的に操作することができる。従来と異なり度合いを設定することができるため、さらに詳細に仲間キャラクタの動作を設定することができる。この結果、仲間キャラクタを直接操作することはできないが、直接操作しているのと同じような印象をプレイヤ側に与えることができる。

【0026】図4(A)は、本発明の実施の形態1における作戦项目的度合い設定画面を示す。図4(A)において、符号140は作戦项目的度合い設定の画面、148は、プレイヤにより設定された作戦項目「敵との間合い」170とゲージ161上に設定された度合いとの表示、150は同様にプレイヤにより設定された作戦項目

「攻撃系魔法の使用」172とゲージ163上に設定された度合いとの表示、152は同様にプレイヤにより設定された作戦項目「回復系魔法の使用」174とゲージ164上に設定された度合いとの表示である。符号160は作戦項目「敵との間合い」170についてプレイヤにより設定されたゲージ161上の度合いを示すカーソル、162は作戦項目「攻撃系魔法の使用」172についてプレイヤにより設定されたゲージ163上の度合いを示すカーソル、164は作戦項目「回復系魔法の使用」174についてプレイヤにより設定されたゲージ165上の度合いを示すカーソルである。設定可能な作戦項目は上述された「敵との間合い」170ないし「経験値の取得」178に限定されるものではなく、他にも種々の作戦項目を設定することができる(行動項目設定手段)。設定可能な作戦項目は仲間キャラクタ毎に異なる。例えば仲間キャラクタのロール・ブレイング・ゲーム上の職業、レベルLVの値によって設定可能な作戦項目の種類や数が異なる。さらに一旦設定された作戦項目であっても、キャラクタのロール・ブレイング・ゲーム上の職業が変化した場合、レベルLVの値が変化した場合、キャラクタがアイテムを取得した場合、ロール・ブレイング・ゲーム中のストーリー中でサブ・イベントをクリアした場合等のように、キャラクタについての諸条件が変化した場合には、設定可能な作戦項目の種類や数が異なってくる。

【0027】符号142、144および147は作戦項目を実施する度合いを示す範囲(所定の範囲)の一般的な例であり、142は当該範囲の中で最小値の一例である度合い「ひかえめ」、144は当該範囲の中で中間の値の一例である度合い「ほどほど」、146は当該範囲の中で最大値の一例である度合い「イケイケ」である。

「ひかえめ」142ないし「イケイケ」146は、消極的な度合いから積極的な度合いを示す一例であり、実際には作戦項目ごとに個別に表示させることができる。プレイヤにより設定された作戦項目とその度合いとは、上述の表示148等に示されるように、作戦项目的名前「敵との間合い」170等と度合いを示すゲージ161等とその上のカーソル160等とにより表示することができる(行動項目表示手段、項目度合い表示手段)。

【0028】図4(B)は、本発明の実施の形態1において設定可能な作戦项目的種類とその项目的度合いとの例を示す。図4(B)で図4(A)と同じ符号が付された箇所は同じ事項を示すため説明は省略する。図4(B)において、符号180は作戦項目「敵との間合い」170の度合いが敵と遠い「遠」であり、184は作戦項目「敵との間合い」172の度合いが敵と近い「近」であり、182は度合い180と184との間に設定される度合いである。プレイヤは度合い「近」180から「遠」184までの間の度合いを数値等で指定することにより設定することができる(項目度合い設定手

段)。その他の作戦項目についても同様であり、作戦項目「攻撃系魔法の使用」172の度合いは使用しない

「無」から良く使用する「多」まであり、作戦項目「回復系魔法の使用」172の度合いは使用しない「無」から良く使用する「多」まである。このため、各種の魔法を温存させておき後に集中的に使用することができる。作戦項目「敵のアイテムを盗む」176の度合いは盗まない「無」から良く盗む「多」まであり、作戦項目「経験値の取得」178の度合いは取得しない「無」から良く取得する「多」まである。このため、例えばロール・ブレイング・ゲームの途中から入ってきたレベル値の低いキャラクタ等に、集中的して経験値を取得させることができるので、有効に活用することができる。

【0029】図5(A)ないし(C)は、本発明の実施の形態1における設定可能な作戦項目の種類とその項目の度合いとの例を示す。図5(A)ないし(C)で図4(A)および(B)と同じ符号が付された箇所は同じ事項を示すため説明は省略する。図5(A)において、符号192は仲間キャラクタAの表示、190はプレイヤーが仲間キャラクタA192に対して意図する動作、200は仲間キャラクタA192に設定された作戦項目と度合いとの表示画面を示す。図5(A)に示されるように、プレイヤーが仲間キャラクタA192に対して望む動作が「前線に出して、バリバリ戦わせたい。攻撃系魔法よりは、打撃で戦わせたい。回復系魔法は邪魔になるので使わせたくない。」である場合、表示画面200に示されるように設定する。すなわち、プレイヤーの意図が「前線に出して、バリバリ戦わせたい」であることから、プレイヤーは「敵との間合い」等の表示148に示されるように、度合いは最も積極的な度合いである「イケイケ」146まで設定する。カーソル160はゲージ161上の最も右側に示されている。プレイヤーの意図が「攻撃系魔法よりは、打撃で戦わせたい」であることから、プレイヤーは「攻撃系魔法の使用」等の表示150に示されるように、度合いは比較的消極的な度合いである「ひかえめ」142側の方に設定する。カーソル162はゲージ163上の左側に示されている。プレイヤーの意図が「回復系魔法は邪魔になるので使わせたくない」であることから、プレイヤーは「回復系魔法の使用」等の表示152に示されるように、度合いは最も消極的な度合である「ひかえめ」142まで設定する。カーソル164はゲージ165上の最も左側に示されている。

【0030】図5(B)において、符号196は仲間キャラクタBの表示、194はプレイヤーが仲間キャラクタB196に対して意図する動作、210は仲間キャラクタB196に設定された作戦項目と度合いとの表示画面を示す。図5(B)に示されるように、プレイヤーが仲間キャラクタB196に対して望む動作が「打たれ弱いので、前線に出したくない。攻撃系魔法を中心に戦わせたい。回復系魔法はあまり使わせたくない。」である場

合、表示画面210に示されるように設定する。すなわち、プレイヤーの意図が「打たれ弱いので、前線に出したくない」であることから、プレイヤーは「敵との間合い」等の表示148に示されるように、度合いは比較的消極的な度合いである「ひかえめ」142側の方に設定する。カーソル160はゲージ161上の左側に示されている。プレイヤーの意図が「攻撃系魔法を中心に戦わせたい」であることから、プレイヤーは「攻撃系魔法の使用」等の表示150に示されるように、度合いは比較的積極的な度合いである「イケイケ」146側の方に設定する。カーソル162はゲージ163上の右側に示されている。プレイヤーの意図が「回復系魔法はあまり使わせたくない」であることから、プレイヤーは「回復系魔法の使用」等の表示152に示されるように、度合いは中間的な度合いである「ほどほど」144に設定する。カーソル164はゲージ165上の中間に示されている。

【0031】図5(C)において、符号199は仲間キャラクタCの表示、198はプレイヤーが仲間キャラクタC199に対して意図する動作、220は仲間キャラクタC199に設定された作戦項目と度合いとの表示画面を示す。図5(C)に示されるように、プレイヤーが仲間キャラクタC199に対して望む動作が「打たれ弱いので、前線に出したくない。攻撃系魔法は絶対に使わせない。回復系魔法だけはどんどん使わせたい。」である場合、表示画面220に示されるように設定する。すなわち、プレイヤーの意図が「打たれ弱いので、前線に出したくない」であることから、プレイヤーは「敵との間合い」等の表示148に示されるように、度合いは比較的消極的な度合いである「ひかえめ」142側の方に設定する。カーソル160はゲージ161上の左側に示されている。プレイヤーの意図が「攻撃系魔法は絶対に使わせない」であることから、プレイヤーは「攻撃系魔法の使用」等の表示150に示されるように、度合いは最も消極的な度合いである「ひかえめ」142に設定する。カーソル162はゲージ163上の最も左側に示されている。プレイヤーの意図が「回復系魔法だけはどんどん使わせたい」であることから、プレイヤーは「回復系魔法の使用」等の表示152に示されるように、度合いは最も積極的な度合いである「イケイケ」146に設定する。カーソル164はゲージ165上の最も右側に示されている。

【0032】図6は、本発明の実施の形態1におけるキャラクタ毎に設定された作戦項目と度合いとを示す。図6において、符号242は各仲間キャラクタ毎に作戦項目と度合いとを設定するコマンド・モード「作戦」を示す表示、240は「作戦」表示の画面、252は画面240中に示されている複数のキャラクタの中の一キャラクタであるキャラクタ「ファラ」の名前の表示である。以下ではキャラクタ「ファラ」の作戦項目と度合いについてのみ説明するが、他のキャラクタについても同様である。符号268はキャラクタ「ファラ」がロール・

プレイング・ゲーム中で有する現在のレベルLV、270はキャラクタ「ファラ」のヒット・ポイントHP、272はキャラクタ「ファラ」のテクニカル・ポイントTP、260はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタ「ファラ」に設定された作戦項目「攻撃」、262はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタ「ファラ」に設定された作戦項目「拳」、264はコマンド・モード「作戦」においてキャラクタに設定された作戦項目「蹴り」、274は作戦項目「攻撃」260に対してプレイヤが設定した度合い「50%」とそのゲージ275による表示、276は作戦項目「拳」262に対してプレイヤが設定した度合い「0%」とそのゲージ277による表示、278は作戦項目「蹴り」264に対してプレイヤが設定した度合い「50%」とそのゲージ279による表示である。上述のように、ゲージ275等はゲージ161等とは異なる形状で表示することができ、さらに度合い「50%」等のように、度合いの表示142(図4A参照)等とは異なり割合を用いて表示することもできる。

【0033】図7は、本発明の実施の形態1におけるゲーム処理方法をフローチャートで示す。図7において、仲間キャラクタ毎に敵側キャラクタに対してとらせる行動の項目をプレイヤに設定させる(ステップS110)。設定された行動の項目について、その項目を実施する度合いをプレイヤに設定させる(ステップS120)。設定された行動の項目を表示し(ステップS130)、設定された項目の度合いを表示する(ステップS140)。仲間キャラクタについてロール・プレイング・ゲーム中で所定の事象が発生したか否かを判断し(ステップS150)、発生していない場合は終了する。発生した場合は、設定された行動の項目の種類または項目の数を変化させて(ステップS160)、終了する。

【0034】以上より、実施の形態1によれば、プレイヤは、仲間キャラクタ92等について、各仲間キャラクタ92等毎に決まる所定の項目から作戦項目を設定し、設定した作戦項目について、どの程度の強さで実施されるかを示す度合いを設定することができる。この結果、仲間キャラクタを間接的に操作することができる。度合いを設定することにより、詳細に仲間キャラクタの動作を設定することができるため、よりプレイヤの意図する通りに仲間キャラクタを操作することができる。以上より、プレイヤに対して仲間キャラクタを直接操作しているのと同じような印象を与えることができる。

【0035】実施の形態2、上述したように、設定される作戦項目の度合いの範囲は、消極的な範囲から積極的な範囲までわたっている。本発明の実施の形態2においては、この度合いの範囲自体を変更することができる。

【0036】図8は、本発明の実施の形態2における作戦項目の度合いの範囲が変化する場合を示す。図8において、符号300は度合いの範囲が変化する前の作戦項

目「敵のアイテムを盗む」等の表示、302は度合いの表示「無」、304は度合いの表示「多」、310は度合いの範囲が変化した後の作戦項目「敵のアイテムを盗む」等の表示、306は度合いの範囲の増加分(1目盛分)である。

【0037】作戦項目には各自設定可能な最大値または最小値があり、最大値または最小値はロール・プレイング・ゲームの進行中に増減させることができる。以下の説明では最大値の増減を例にとって説明するが、最小値についても同様である。最大値が変化する条件としては、キャラクタのレベルLVの値が増加した場合、キャラクタがロール・プレイング・ゲーム中で称号を得た場合またはキャラクタが対応アイテムを獲得した場合等がある。例えばキャラクタのレベルLVの値が増加すると、図7に示されるように、度合いの最大値「多」304は変化前(レベルLVのアップ前)の表示300と比較して、変化後(レベルLVのアップ後)の表示310に示されるように増加分306だけ増加する。

【0038】度合いの最大値等はキャラクタ毎に別個に設定しておくこともできる。例えば、臆病な性格を有すると設定されているキャラクタについては、作戦項目「攻撃系の魔法の使用」の度合い最大値を3目盛分目と設定しておくことができる。この結果、キャラクタについて度合いの最大値等を見ることにより、そのキャラクタの性格を把握することができる。

【0039】以上より、実施の形態2によれば、キャラクタ毎に、設定される作戦項目の度合いの範囲を変化させることができるために、キャラクタに設定された性格を容易に把握することができる。

【0040】実施の形態3、上述した各実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体を本発明のゲーム装置に供給し、そのゲーム装置のコンピュータCPU11が記録媒体部20等にセットされた記録媒体に格納されたコンピュータ・プログラムを読み取り実行することによっても、本発明の目的が達成されることは言うまでもない。この場合、上述の記録媒体から読み取られたコンピュータ・プログラム自体が本発明のゲーム装置の新規な機能を実現することになり、そのコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体は本発明を構成することになる。コンピュータ・プログラムを記録した記録媒体としては、例えば、CD-ROM、フロッピーディスク、ハードディスク、ROM、メモリカード、光ディスク等を用いることができる。

【0041】以上より、実施の形態3によれば、上述した各実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体を本発明のゲーム装置に供給し、そのゲーム装置のコンピュータCPU11が記録媒体に格納されたコンピュータ・プログラムを読み取り実行することによっても、本発明の目的を達成することができる。

【0042】上述の各実施の形態においては、コンピュータ・ゲームとしてロール・ブレイング・ゲームを例として取り上げて説明した。しかし、本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法を適用できるコンピュータ・ゲームとしては、ロール・ブレイング・ゲーム以外のパーティまたはチーム等を有するスポーツ・ゲーム、例えばサッカー・ゲームを取り上げることもできる。サッカー・ゲームにおいて、パーティとして例えばサッカーのチームを設定し、プレイヤが操作できる主人公キャラクタとしてチーム中の特定の選手キャラクタを設定し、仲間キャラクタとして同じチーム中の他の選手キャラクタを設定することができる。この場合、上述のロール・ブレイング・ゲームの場合と同様にして、選手キャラクタ毎に決まる所定の項目から作戦項目を設定し、設定した作戦項目について、どの程度の強さで実施されるかを示す度合いを設定することができる。この結果、選手キャラクタを間接的に操作することができる。度合いを設定することにより、詳細に選手キャラクタの動作を設定することができるため、よりプレイヤの意図する通りに選手キャラクタを操作することができる。したがって、プレイヤに対して選手キャラクタを直接操作しているのと同じような印象を与えることができる。

【0043】上述の各実施の形態においては、コンピュータ・ゲームとしてロール・ブレイング・ゲームまたはスポーツ・ゲームを例として取り上げて説明した。しかし、本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法を適用できるコンピュータ・ゲームとしては、ロール・ブレイング・ゲームまたはスポーツ・ゲーム以外のパーティまたはチーム等を有する戦闘ゲーム、例えば戦車を用いた戦闘ゲームを取り上げることもできる。戦闘ゲームにおいて、パーティとして例えば戦車の師団を設定し、プレイヤが操作できる主人公キャラクタとして師団中の特定の戦車キャラクタを設定し、仲間キャラクタとして同じ師団中の他の戦車キャラクタを設定することができる。この場合、上述のロール・ブレイング・ゲームまたはスポーツ・ゲームの場合と同様にして、戦車キャラクタ毎に決まる所定の項目から作戦項目を設定し、設定した作戦項目について、どの程度の強さで実施されるかを示す度合いを設定することができる。この結果、戦車キャラクタを間接的に操作することができる。度合いを設定することにより、詳細に戦車キャラクタの動作を設定することができるため、よりプレイヤの意図する通りに戦車キャラクタを操作することができる。したがって、プレイヤに対して戦車キャラクタを直接操作しているのと同じような印象を与えることができる。

【0044】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体によれば、自動的に仲間キャラクタを動かして戦闘を行なわせるロール・ブレイング・ゲームにおいて、キャラクタ毎に作戦項目と

度合いとを設定することにより、プレイヤの意図する通りに仲間キャラクタを動作させ、仲間キャラクタの動作の特性をより詳細で簡易かつ容易に設定することができるゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のゲーム装置の内部回路ブロックを示す図である。

【図2】 本発明のゲーム装置の一実施の形態を示す図である。

【図3】 本発明の実施の形態1におけるロール・ブレイング・ゲーム中の戦闘画面の画面を示す本図である。

【図4】 本発明の実施の形態1における作戦項目の度合い設定画面を示す図である。

【図5】 本発明の実施の形態1における設定可能な作戦項目の種類とその項目の度合いとの例を示す図である。

【図6】 本発明の実施の形態1におけるキャラクタ毎に設定された作戦項目と度合いとを示す図である。

【図7】 本発明の実施の形態1におけるゲーム処理方法を示すフローチャートである。

【図8】 本発明の実施の形態2における作戦項目の度合いの範囲が変化する場合を示す

【図9】 従来のロール・ブレイング・ゲームにおいて、プレイヤが設定可能な各仲間キャラクタ毎の動作の特性を示す図である。

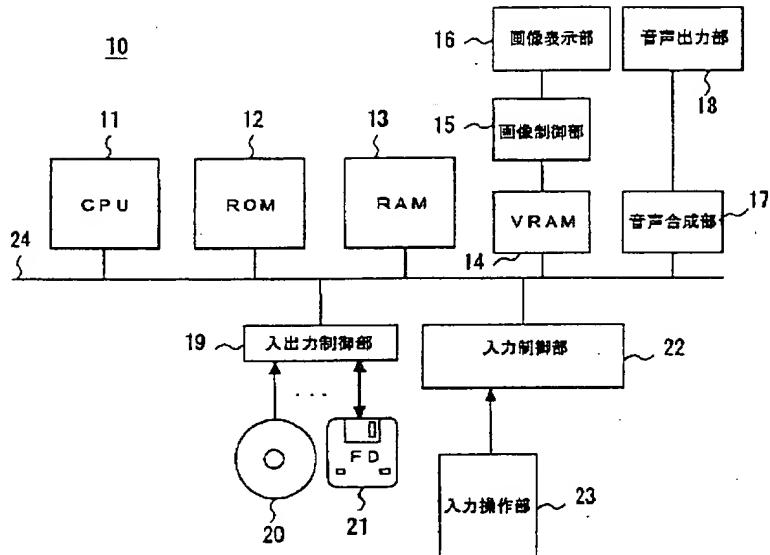
【符号の説明】

10 ゲーム装置、 11 処理装置CPU、 12 読み出し専用記憶装置ROM、 13 記憶装置RAM、 14 画像メモリVRAM、 15 画像制御部、 16 画像表示部、 17 音声合成部、 18 音声出力部、 19 入出力制御部、 20、21 記録媒体部、 22 入力制御部、 23 入力操作部、 24 バス、 25 ディスプレイ、 26、50、90、140、200、210、220、240 画面、 27、38 ケーブル、 28 スピーカ、 30 ゲーム装置、 31 蓋、 32 蓋31を開けるボタン、 33 電源ボタン、 34、35、36、37 接続端子、 39 スタート・ボタン、 40 コントローラ、 41 方向キー、 42 上キー、 43 右キー、 44 下キー、 45 左キー、 46、47、48、49 機能ボタン、 52、242 作戦表示、 54、268 LV表示、 56、104、114、124、134 HP表示、 58、106、116、126、136、272 TP表示、 60、61、62、64、66、68、70、76、82、170、182、174、176、178、260、262、264、300、310 作戦項目、 72、74、78、80、92、96、98、192、196、199 仲間キャラクタ、 94 主人公キャラクタ、 100 敵

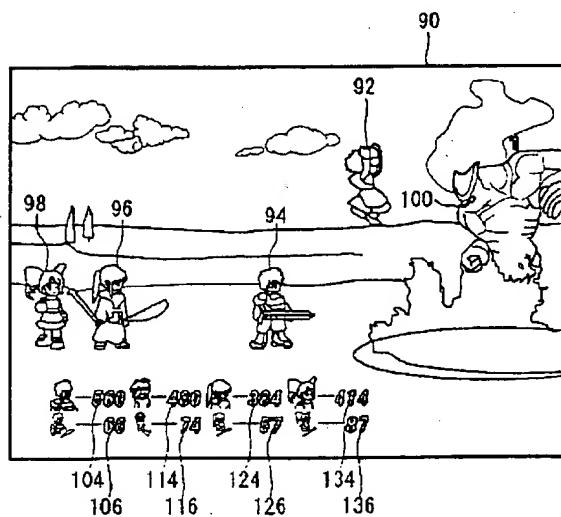
側キャラクタ、142、144、146、180、182、184、302、304 度合い表示、148、150、152、274、276、278 作戦項目と度合いとの表示、160、162、164 カーボ

ル、161、163、165、275、277、279 ゲージ、190、194、198 プレイヤの意図、306 度合いの増加分。

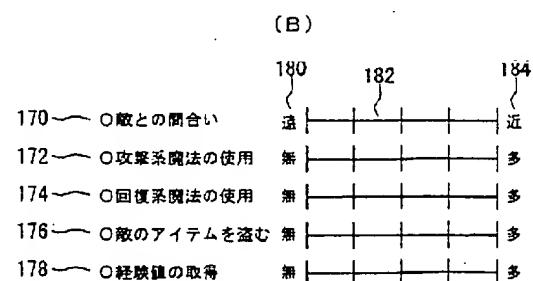
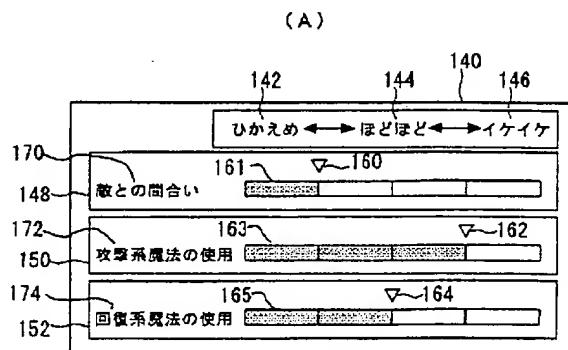
【図1】



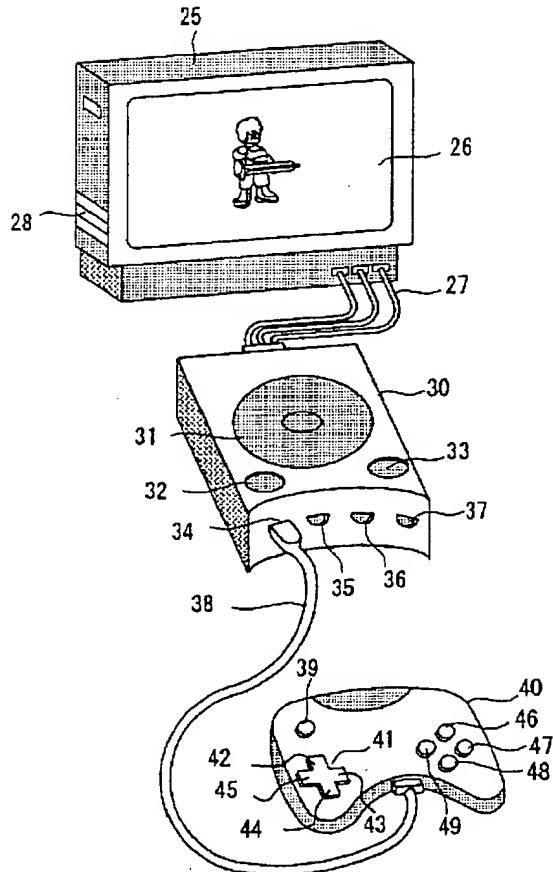
【図3】



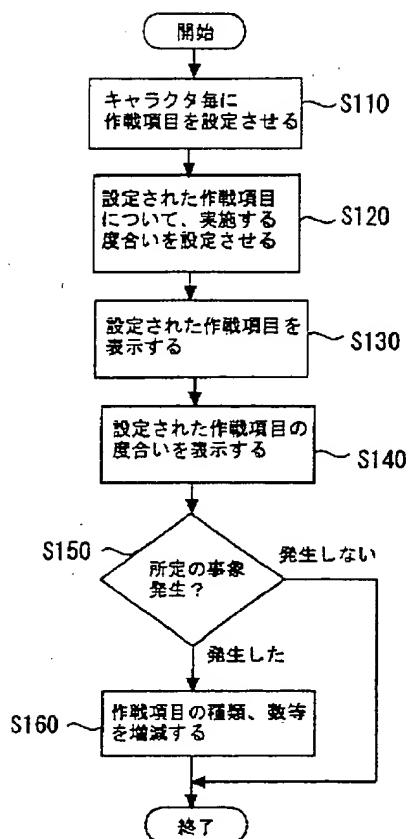
【図4】



【図2】



【図7】

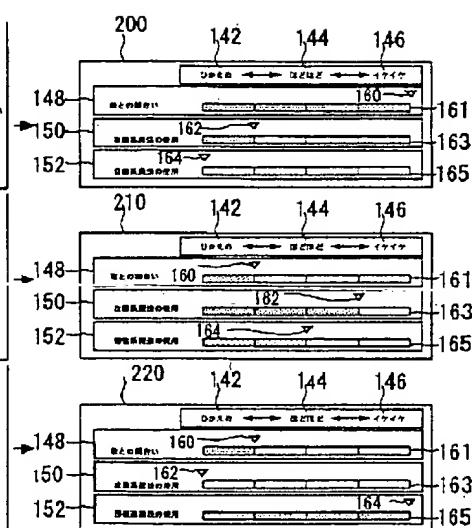


【図5】

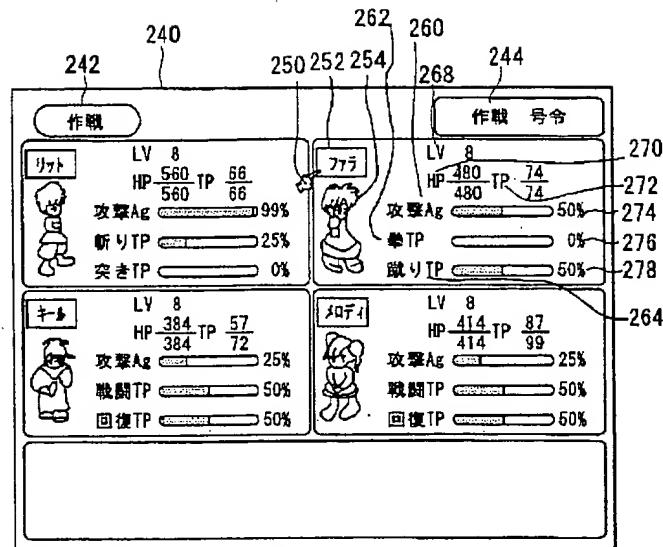
「仲間キャラクタA」
(A) 前線に出して、バリバリ戦わせたい
攻撃系魔法よりは、打暈で駆わせたい
回復系魔法は邪魔になるので使わせたくない
190 192

「仲間キャラクタB」
(B) 打たれ弱いので、前線に出したくない
攻撃系魔法を中心駆わせたい
回復系魔法はあまり使わせたくない
194 196

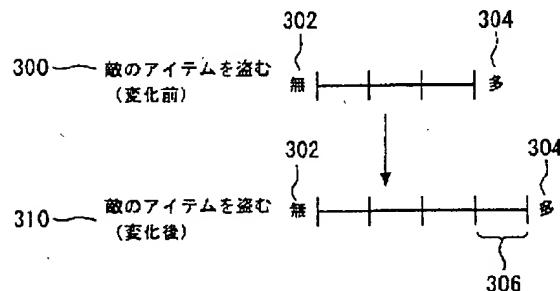
「仲間キャラクタC」
(C) 打たれ弱いので、前線に出したくない
攻撃系魔法は絶対に使わせたくない
回復系魔法だけはどんどん使わせたい
198 199



【図6】



【図8】



【図9】

